per AMIGA 500/2000

I MANUALI

JET

SIMULATORE DI VOLO PROFESSIONALE

I MANUALI

JET

SIMULATORE DI VOLO PROFESSIONALE

JET-COMBAT
simulatore di guerra aerea

Il programma si carica automaticamente inserendo il disco nel drive DF0.

Tipo di caccia bombardieri a disposizione:

F-16 FALCON (TERRESTRE DA AEROPORTO) CONTRO AEREI E/O BASI A TERRA
F-18 HORNET (NAVALE DA PORTAEREI) CONTRO AEREI O NAVI

MENU INIZIALE

SELECT SCENARI SELEZIONE SIMULAZIONE

0 DEMO DIMOSTRATIVO
1 F-16 DOGFIGHT COMBATTIMENTO AEREO
2 F-16 TARGET STRIKE ATTACCO AL SUOLO (NOTTURNO)
3 F-16 FREE FLIGHT VOLO LIBERO DI ADDESTRAMENTO
4 F-16 COMBINED ATTACK COMBATTIMENTO AERO-TERRESTRE
5 F-18 DOGFIGHT COMBATTIMENTO AEREO
6 F-18 TARGET STRIKE ATTACCO ALLE NAVI
7 F-18 FREE FLIGHT VOLO LIBERO DI ADDESTRAMENTO (NOTTURNO)
8 SCENERY DISK DISCO DI FLIGHT SIMULATOR II O DISCO SCENARIO
9 MULTIPLAYER DOGFIGHT COMBATTIMENTO TRA DUE PERSONE VIA CAVO O MODEM
Q QUIT ABBANDONO DELLA SIMULAZIONE (RESET AMIGA)
R RESUME CURRENT GAME RIENTRO NELLA SIMULAZIONE PRECEDENTE

NOTA: LA SIMULAZIONE N.4 E' LA PIU' SPETTACOLARE, MA ANCHE LA PIU' DIFFICILE.

SELECT SKILL LEVEL SELEZIONE LIVELLO DI DIFFICOLTA'

0 PRACTICE ALLENAMENTO (IL NEMICO NON VI SPARA)

1 EASY FACILE

2 / 8 PROGRESSIVAMENTE PIU' DIFFICILE

9 HARD DIFFICILE

A LIVELLO 0, L'AEREO NON SI DISTRUGGE SE TOCCATE TERRA, MENTRE AI LIVELLI SUPERIORI VENITE ESPULSI AUTOMATICAMENTE E PERDETE IL JET.

AI LIVELLI SUPERIORI, AUMENTA L'ABILITA' DEI NEMICI NELLO SCHIVARE I VOSTRI MISSILI, E DIMINUISCE LA CAPACITA' DEL VOSTRO AEREO DI INCASSARE COLPI SENZA PRECIPITARE; AUMENTA INOLTRE IL NUMERO DI MISSILI CHE VI VENGONO SPARATI CONTRO.

SELECT ARMAMENT SELEZIONE ARMI

AIM-9 SIDEWINDER CORTO RAGGIO (5 MIGLIA) MISSILE ARIA-ARIA (LIMITATE CAPACITA' ARIA-TERRA) A GUIDA INFRA-ROSSO

AIM-7 SPARROW LUNGO RAGGIO (25 MIGLIA) MISSILE ARIA-ARIA (DISCRETE CAPACITA' ARIA-TERRA) A GUIDA RADAR

AGM-65 MAVERICK MEDIO RAGGIO (14 MIGLIA) MISSILE ARIA-TERRA A GUIDA TV

MK-82 BOMBA A CADUTA LIBERA

M-61 VULCANCANNONCINO ARIA-ARIA CALIBRO 20

PREMERE NORMALMENTE IL TASTO 5, OPPURE CARICARE ALTRE ARMI CON I TASTI 1/4

NEMICI

MIG-21 FISHBED CACCIA CON ALI A DELTA (COLORE GRIGIO)
MIG-23 FLOGGER CACCIA CON ALI A FRECCIA (COLORE MARRONE)
BASI S.A.M. BASI MISSILI ARIA-SUPERFICIE (COLORE ROSSO)
INCROCIATORI LANCIA MISSILI NAVI CLASSE "KYNDA" (COLORE GRIGIO)
BERSAGLI TERRESTRI DEPOSITI, PONTI, CENTRALE ELETTRICA, MOLI

DATI TECNICI

F-14 TOMCAT VELOCITA' 1560 MPH (NON DISPONIBILE)
F-16 FALCON VELOCITA' 1320 MPH
F-18 HORNET VELOCITA' 1190 MPH
MIG-21 FISHBED VELOCITA' 1335 MPH
MIG-23 FLOGGER VELOCITA' 1550 MPH
LA SIGLA MPH INDICA "MILES PER HOUR" (1 MIGLIO/ORA = 1,698 KM/ORA)

PUNTEGGI

MIG-21 FISHBED	1000 PUNTI
MIG-23 FLOGGER	1500 PUNTI
INCROCIATORI CLASSE KYNDA	1000 PUNTI
BERSAGLI A TERRA	1000 PUNTI
PONTI E MOLI	2000 PUNTI
REATTORI NUCLEARI	5000 PUNTI
BASI MISSILISTICHE SAM	500 PUNTI

DANNEGGIAMENTO AEREI NEMICI 10 PUNTI (CON IL CANNONCINO)

BONUS PER ONDATA DISTRUTTA 3000 PUNTI (AEREI, NAVI O BERSAGLI A TERRA)

ALL'INIZIO DISPONETE DI TRE AEREI (QUELLO IN USO PIU' DUE DI SCORTA). OGNI 10000 PUNTI, NE GUADAGNERETE UN ALTRO.

AD OGNI ONDATA DISTRUTTA IL LIVELLO DI DIFFICOLTA' AUMENTA AUTOMATICAMENTE.

DECOLLO

COLLEGARE IL MOUSE IN PORTA 1 ED IL JOYSTICK IN PORTA 2

DARE MOTORE PREMENDO SHIFT+9 (DEL TASTIERINO NUMERICO)

SE DECOLLATE DA PORTAEREI, PREMERE SHIFT+L PER LANCIO DA CATAPULTA

QUANDO LA VELOCITA' E' SUFFICIENTE TIRARE SU L'AEREODOPO IL DECOLLO RIENTRARE IL CARRELLO (TASTO U): SI SPEGNERA' LA SPIA G ROSSA

ACCENDERE IL RADAR (TASTO F-4), DIRIGERSI SUL BERSAGLIO E DISTRUGGERLO.

COMANDI DI VOLO

TASTI DI FUNZIONE E SPECIALI

F-1	SELEZIONA VISTA PRIMARIA
F-2	SELEZIONA VISTA SECONDARIA
F-3	SELEZIONA MAPPA
F-4	SELEZIONA RADAR 12 MIGLIA
F-5	DEFINIZIONE PARAMETRI MODEM PER VOLO A DUE

F-6 FRECCIA MOUSE ON/OFF

F-7 CURSORE ON/OFF SU FINESTRA MESSAGGI PER MODEM

F-8 -

F-9 ZOOM A SCATTI MENO

F-10 ZOOM A SCATTI PIU'

SHIFT+F-9 RADAR ZOOM MENO

SHIFT+F-10 RADAR ZOOM PIU'

BACKSPACE AZZERAMENTO ZOOM (VISIONE NORMALE)

LE VISTE POSSONO ESSERE DIMENSIONATE (MUOVERE ANGOLO INFERIORE DESTRO), SPOSTATE (MUOVERE BORDO SUPERIORE), CHIUSE (CLICCARE ANGOLO SUPERIORE SINISTRO), USANDO IL TASTO SINISTRO DEL MOUSE, OPPURE ZOOMATE CON GLI APPOSITI TASTI; SOLO IL RADAR NON E' DIMENSIONABILE.

LE MODIFICHE SONO ESEGUIBILI SULLA FINESTRA ATTIVA (BORDO BLU), SELEZIONABILE TRAMITE MOUSE (CLICK AL CENTRO) O CON I TASTI FINO A F-4.

LA VISTE SELEZIONATA PUO' ESSERE SCAMBIATA COL ALTRE USANDO I TASTI A/Z PIU' SOTTO SPECIFICATI.

PREMERE NUOVAMENTE PER UN SECONDO (OPPURE DUE VOLTE) I TASTI FINO A F-4 PER ELIMINARE LE VISTE.

TASTO ESC ABBANDONO SIMULAZIONE E RIENTRO AL MENU

TASTO TRA ESC E TAB VERIFICA MEDAGLIE E PUNTI (ESCLUSO LIVELLO 0)

TASTO TAB AUDIO ON/OFF

SHIFT+L LANCIO F-18 DA CATAPULTA PORTAEREI

SHIFT+E ESPULSIONE SEGGIOLINO (POI PREMERE S)

SHIFT+N DECOLLO CON UN NUOVO AEREO

SHIFT+R RIPARA,RIFORNISCE E RIARMA (ALLA BASE)

TASTO RETURN SELEZIONE ARMI

TASTO SPAZIO FUOCO CON ARMA SELEZIONATA = PULSANTE FIRE

TASTO "."FUOCO CON CANNONCINO ANTI-AEREO

TASTIERINO NUMERICO

3 MOTORE MENO

9 MOTORE PIU' (OLTRE IL 100% = POSTBRUCIATORE)

SHIFT+3 MOTORE AL 0%

SHIFT+9 MOTORE AL 100%

0 (TENERE PREMUTO) FRENO A TERRA, AEROFRENO IN VOLO

2 AUTOPILOTA SU

4 AUTOPILOTA SINISTRA

5 AUTOPILOTA FERMO

6 AUTOPILOTA DESTRA

8 AUTOPILOTA GIU'

SHIFT+5 (PREMERE 1 O 2 VOLTE) LIVELLA ROLLIO, POI LIVELLA BECCHEGGIO

TASTIERA PRINCIPALE

1 1 VISTA: FRONTALE (NORMALE)

2 3 VISTE: FRONTALE+TORRE CONTROLLO+MAPPA

3 2 VISTE: FRONTALE+POSTERIORE

4 3 VISTE: FRONTALE+SPOT+RADAR 3 MIGLIA

5 2 VISTE: FRONTALE SINISTRA+FRONTALE DESTRA

6 2 VISTE: FRONTALE+MISSILE EYE

7 2 VISTE: FRONTALE+RADAR 6 MIGLIA

8 2 VISTE: TRACK+SPOT

9 2 VISTE: LATERALE SINISTRA+LATERALE DESTRA

0 1 VISTA: MAPPA GEOGRAFICA (ZOOMABILE)

TASTO A DESTRA DELLO 0 ZOOM PROPORZIONALE MENO

TASTO A DESTRA SUCCESSIVO ZOOM PROPORZIONALE PIU'

POTETE RIDEFINIRE LE VISTE SOPRA INDICATE SECONDO LE VOSTRE PREFERENZE, E MEMORIZZARLE CON SHIFT+NUMERO, PER POTERLE RICHIAMARE ISTANTANEAMENTE.

A MISSILE EYE VISTA DEL MISSILE IN VOLO (ULTIMO SPARATO)

B COCKPIT BACK VISTA POSTERIORE

C CONTROL TOWER VISTA DALL'INTERNO DELLA TORRE DI CONTROLLO

D TRACK VISTA DA TERRA

E MIG LOCK VISTA CONTINUA MIG (ASPETTARE SAGOMINA NERA)

F COCKPIT LEFT VISTA LATERALE SINISTRA

G COCKPIT DOWN VISTA INFERIORE (SOTTO L'AEREO)

H COCKPIT RIGHT VISTA LATERALE DESTRA

I - INDICATORE ASSETTO ON/OFF

J - SELEZIONE ARMI TRAMITE JOYSTICK ON/OFF

K - PANORAMA F-16 ON/OFF (VELOCIZZA L'AZIONE)

L - -

M - MESSAGGI SULLE VARIE VISTE ON/OFF

N COCKPIT BACK RIGHT VISTA POSTERIORE DESTRA

O - MIRINO ON/OFF (INDICATORE DISTANZA IN ROSSO)

P PAUSED PAUSA ON/OFF

Q CONTROL TOWER VISTA DA DIETRO DELL'AEREO IN VOLO DA LONTANO

R COCKPIT FRONT LEFT VISTA FRONTALE SINISTRA

S SPOT VISTA LATERALE DELL'AEREO IN VOLO

T COCKPIT FRONT VISTA FRONTALE (NORMALE)

U - CARRELLO GIU'/SU (SPIA ROSSA G IN ALTO ON/OFF)

V COCKPIT BACK LEFT VISTA POSTERIORE SINISTRA

W - STRUMENTAZIONE ON/OFF

X - RIPRISTINA PRECEDENTE VISTA DA CABINA AEREO

Y COCKPIT FRONT RIGHT VISTA FRONTALE DESTRA

Z CONTROL TOWER VISTA DA DIETRO DELL'AEREO IN VOLO DA VICINO

MOUSE

SLEZIONARE IL PUNTATORE ON/OFF COL TASTO F-6

A) SE COMPARE IL PUNTATORE, POTETE USARLO PER SELEZIONARE, SPOSTARE, DIMENSIONARE O CHIUDERE LE VARIE VISTE.

B) SE NON COMPARE IL PUNTATORE, POTETE USARLO PER:

1) DIRIGERE L'AEREO IN ALTERNATIVA AL JOYSTICK.

2) SPARARE COL TASTO DESTRO.

3) VARIARE LA POTENZA DEL MOTORE TENENDO PREMUTO IL TASTO SINISTRO E ANDANDO AVANTI E INDIETRO.

STRUMENTAZIONE

IN ALTO

SPIA G = GEAR INDICATORE CARRELLO DI ATTERRAGGIO

SPIA R = RED-OUT INDICATORE VISTA ROSSA: G-METRO OLTRE -3 G

SPIA B = BLACK-OUT INDICATORE VISTA NERA: G-METRO OLTRE 9 G

SPIA C = CRASH INDICATORE QUOTA TROPPO BASSA

SPIA F = FUEL INDICATORE RISERVA CARBURANTE SOTTO IL 5%

SPIA M = MISSILE INDICATORE MISSILI NEMICI IN ARRIVO

SPIA E = ENEMY INDICATORE AEREI NEMICI IN ZONA

SAGOME CACCIA AEREI ANCORA DISPONIBILI ALLA BASE

LVL = LEVEL LIVELLO DI DIFFICOLTA'

SC. = SCORE PUNTEGGIO

SE EFFETTUATE MANOVRE ACROBATICHE TROPPO BRUSCHE, SI ACCENDERANNO LE SPIE R OPPURE B, CON LAMPEGGIO DELLO SCHERMO E CONSEGUENTE MOMENTANEA PERDITA DI CONTROLLO DELL'AEREO.

A SINISTRA

SCALA MACH INDICATORE DI VELOCITA' (ANEMOMETRO)

A DESTRA

ADF + DME DIREZIONE DELLA PROPRIA BASE E DISTANZA
DIAGRAMMA CLOCHE INDICATORE POSIZIONE COMANDI
SCALA PIEDI INDICATORE DI QUOTA (ALTIMETRO)

NOTA: ADF = AUTOMATIC DIRECTION FINDER
DME = DISTANCE MEASUREMENT EQUIPMENT

IN BASSO

ARMAMENT INDICATORE ARMA SELEZIONATA E MUNIZIONI
FRAME LOAD INDICATORE DI CARICO IN MANOVRA (G-METRO)
FUEL INDICATORE CARBURANTE
THRUST + THROTTLE INDICATORE SPINTA E MANETTA
HEAD INDICATORE DI DIREZIONE (BUSSOLA)
TIME OROLOGIO DIGITALE

E' POSSIBILE CAMBIARE L'ORA (PER VOLARE A SCELTA DI GIORNO O DI NOTTE) PUNTANDO IL MOUSE SULL'OROLOGIO E PREMENDO RIPETUTAMENTE IL TASTO SINISTRO.
IL GIORNO VA DALLE 6 A.M. ALLE 8 P.M.

HEAD UP DISPLAY PROIEZIONE DATI SUL PARABREZZA (A TESTA ALTA)

TASTO I INDICATORE DI ASSETTO (ORIZZONTE ARTIFICIALE)
TASTO O MIRINO CON INDICATORE CIRCOLARE ROSSO PER LA DISTANZA DAL BERSAGLIO

RADAR

PUNTO BIANCO AEREO O NAVE O BASE TERRESTRE (NEMICI)
PUNTO ROSSO MISSILE NEMICO PERICOLOSO (IN AVVICINAMENTO)
PUNTO VERDE MISSILE NEMICO INOFFENSIVO (VI HA PERSO)
PUNTO BLU PROPRIO MISSILE IN VOLO (VERSO IL NEMICO)

MEDAGLIE

SILVER STAR MIG ABBATTUTO
AIR MEDAL SORTITA COMPLETATA (ONDATA NEMICA DISTRUTTA)
PURPLE HEART LANCIO COL PARACADUTE

SUGGERIMENTI TATTICI

LE BASI SAM NEMICHE SONO INDICATE DAL SIMBOLO <> ROSSO.VOLATE IL PIU' BASSO POSSIBILE PER NON ESSERE LOCALIZZATI DAI LORO RADAR.

SE IL RADAR VI SEGNALA AEREI NEMICI, ZOOMATE L'IMMAGINE PER IDENTIFICARLI.

I MIG-21 (GRIGI) SONO MENO MANEGGEVOLI E QUINDI MENO PERICOLOSI NEL COMBATTIMENTO MANOVRATO (DOGFIGHT), RISPETTO AI PIU' MODERNI MIG-23 (MARRONI) PER ABBATTERE GLI AEREI NEMICI, INQUADRARLI NEL MIRINO E SPARARE UN MISSILE SOLO QUANDO LA SAGOMA BIANCA DIVENTA NERA. POTETE AVERE FINO A QUATTRO MISSILI IN VOLO (SIMBOLO DA ROSSO A BIANCO) CONTEMPORANEAMENTE CONTRO QUATTRO DIVERSI BERSAGLI.

NEL COMBATTIMENTO A BREVE DISTANZA USARE IL CANNONCINO. POTETE INOLTRE ZOOMARE AL MINIMO PER AMPLIARE IL VOSTRO CAMPO VISIVO.

PER RIDURRE IL RISCHIO DI ESSERE ABBATTUTI, ARRIVATE SUGLI AEREI NEMICI ALLE LORO SPALLE (NON POSSONO SPARARE ALL'INDIETRO).

CON L'F-16, VOLATE BASSI INTORNO ALLE PIRAMIDI PER SCHIVARE I MISSILI NEMICI.

PER AFFONDARE LE NAVI CON LE BOMBE, E' PIU' FACILE COLPIRLE ARRIVANDO IN PICCHIATA SU DI ESSE, ANCHE SE COSI' FACENDO VI ESPONETE MAGGIORMENTE AL LORO FUOCO CONTRAEREO (PER EVITARLO DOVETE INVECE ARRIVARE A PELO D'ACQUA).

PER SVIARE I MISSILI NEMICI, SPEGNERE IL POSTBRUCIATORE (RIDURRE MOTORE DAL140% AL 100%), ATTENDERE CHE IL MISSILE (PUNTO ROSSO SUL RADAR) VI ARRIVI VICINO, E COMPIERE UNA BRUSCA VIRATA O CABRATA.SE VI VA BENE, IL PUNTINO SUL RADAR DIVENTERA' VERDE E SARA' INOFFENSIVO.

PER COLPIRE I BERSAGLI A TERRA O LE NAVI, ATTENDERE CHE IL MIRINO DIVENTI ROSSO (ALMENO IN PARTE, MA E' MEGLIO TUTTO) PRIMA DI SPARARE.PIU' IL MIRINO DIVENTA ROSSO, PIU' SARANNO LE PROBABILITA' DI COLPIRE, INQUANTO IL COLORE ROSSO E' PROPORZIONALE ALL'AVVICINAMENTO AL BERSAGLIO.

SE ESAURITE LE MUNIZIONI, O SE SIETE IN RISERVA DI CARBURANTE, O SE AVETE DISTRUTTO TUTTI I NEMICI, RIENTRATE ALLA BASE ED ATTERRATE PER RIFORNIRVI. RICORDATEVI DI ABBASSARE PRIMA IL CARRELLO E DI RIDURRE MOTORE (CIRCA 30%) E' UTILE USARE IL TASTO Z NELLA FASE FINALE DELL'ATTERRAGGIO.

SE SI ACCENDE LA SPIA C, SIGNIFICA CHE STATE ATTERRANDO TROPPO DURAMENTE.PORTARSI QUIN-

DI SU DI UNA PISTA DI RACCORDO E PREMERE SHIFT+R.

SE ATTERRATE SULLA PORTAEREI CON L'F-18, DOVRETE ARRIVARE SUL PONTE DELLA NAVE DA DIETRO ED AGGANCIARE IL CAVO D'ARRESTO.PER RIFERIMENTO, LA TORRE DELLA NAVE E' SUL SUO LATO DESTRO.

SE L'AEREO RALLENTA TROPPO, SI UEDRA' L'AVVISATORE DI STALLO.ABBASSARE IL MUSO, DARE MOTORE, QUINDI RICHIAMARLO VERSO L'ALTO.

SE L'AEREO VIENE COLPITO TROPPE VOLTE, SI UDRA' LA SIRENA DI ALLARME.LANCIARSI COL PARACADUTE ENTRO TRE SECONDI COL TASTO SHIFT+E, POI TASTO S.

NOTA: CONSERVARE IL DISCO CON IL BUCO APERTO (PROTETTO)

NOTA: IL SIMULATORE PUO' ESSERE ANCHE CARICATO DAL WORKBENCH

SCENERY DISK

INSERIRE IL DISCO DI FLIGHT SIMULATOR II, QUINDI INSERIRE LE COORDINATE:

OAKLAND 27R N. 17362.323 E. 5129.8619
WWI ACE SCENERY N. 17417.354 E. 7445.8892
CHICAGO MEIGS N. 17187.175 E. 16671.085
MARINA DEL REY N. 15401.300 E. 5798.9243
NEW YORK - STATUE OF LIBERTY N. 17049.717 E. 20972.280

DARE MOTORE E DECOLLARE, QUINDI EFFETTUARE VOLI DI ALLENAMENTO, COMEPASSARE SOTTO I PONTI O TRA DUE GRATTACIELI.PER AVERE DEI

RIFERIMENTI, PREMERE I TASTI Z, I OPPURE O; IN QUESTO CASO,IL MIRINO CIRCOLARE E' SOSTITUITO DAL SEGNO +

MULTIPLAYER DOGFIGHT

E' POSSIBILE EFFETTUARE UN COMBATTIMENTO AEREO TRA DUE PERSONE COLLEGANDO TRA LORO DUE AMIGA (OPPURE UN AMIGA ED UN ATARI-ST) TRAMITE CAVO O MODEM.

PER IL COLLEGAMENTO VIA CAVO USARE LA PORTA SERIALE ED IL COLLEGAMENTO QUI SOTTO SPECIFICATO, USANDO PER OGNI COMPUTER UN CONNETTORE DB-25 MASCHIO PER AMIGA-1000, FEMMINA PER AMIGA-500/2000).

PIEDINO 2 ———————————— 3
PIEDINO 3 ———————————— 2
PIEDINO 7 ———————————— 7

E' QUINDI SUFFICIENTE UN CAVO TRIPOLARE.

PER TRASMETTERE DEI MESSAGGI TRA I DUE GIOCATORI USARE IL TASTO F-7

VELOCITA' DI TRASMISSIONE: VIA MODEM 300/1200/2400 BAUDVIA CAVO TRA DUE AMIGA: 57600 BAUD (PIU' LENTA SE USATE L'ATARI-ST)

L'ADF INDICA LA DIREZIONE DELL'AEREO NEMICO ED IL DME LA SUA DISTANZA.

IL TASTO E VI MOSTRERA' SEMPRE LA VISTA DELL'AEREO NEMICO ANCHE SE NONL'AVETE AGGANCIATO PREVENTIVAMENTE CON LA SAGOMINA NERA.

SE UN JET E' ABBATTUTO, QUELLO DELL'ALTRO GIOCATORE SARA' AUTOMATICAMENTE RIFORNITO.

PUNTEGGI: 100 PUNTI SE COLPITE L'AEREO NEMICO, 1000 SE LO ABBATTETE.

LA PARTITA TERMINA QUANDO UN GIOCATORE FINISCE GLI AEREI.

BERSAGLI PRINCIPALI (PRIMARY TARGETS)

3 DEPOSITI GRANDI DELLA BASE NEMICA
2 REATTORI NUCLEARI DELLA CENTRALE ELETTRICA VICINO AL LAGO
2 PONTI SULL'ISOLA2 PONTI ALLA FOCE DEI FIUMI
2 MOLI DEL PORTO

BERSAGLI SECONDARI-

10 DEPOSITI PICCOLI DELLA BASE NEMICA
2 CABINE ELETTRICHE DELLA CENTRALE
1 CABINA ELETTRICA SULL'ISOLA
4 DEPOSITI DEL PORTO
7 POSTAZIONI MISSILISTICHE ANTIAEREE SAM <>

NOTA: I TRALICCI DELLE LINEE AD ALTA TENSIONE NON SONO DEI BERSAGLI
NOTA: POTETE RIFORNIRVI ANCHE ALL'AEROPORTO CIVILE (SULLE PISTE DI RACCORDO)
MISSIONE: DISTRUGGERE TUTTI I BERSAGLI PRINCIPALI